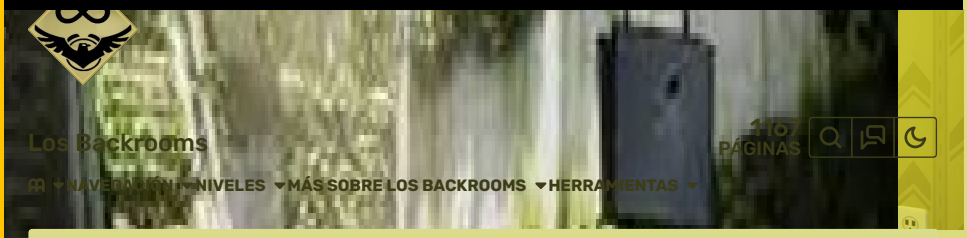
ADVERTISEMENT




en: Dificultad de supervivencia Habitable, Niveles seguros

# Nivel 1913: "El centro comercial cubierto de maleza"

VER CÓDIGO FUENTE

## DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

*Clase Habitable*

- **Seguro**
- **Comunidades Sostenidas**
- **Desprovisto de Entidades Dañinas**

Sumario [ocultar]

1. Descripción
   1.1. La arcada
   1.2. El restaurante de comida rápida
   1.3. El Hotel
2. Entidades
   2.1. El Comerciante
3. Entradas y Salidas
   3.1. Entradas
   3.2. Sale

## Descripción

**Una imagen del Nivel 1913.**

El nivel 1913 es uno de los refugios seguros más conocidos en todas las trastiendas, debido a la cantidad de Agua de neón y Agua de almendras. Además, aumenta la cordura del vagabundo y les da un buen humor en general. Aunque el nivel es enorme, no es infinito y mide aproximadamente 1 milla cuadrada en cada piso. La razón por la que se llama The Overgrown Mall es por la cantidad de plantas alrededor de los lados del centro comercial, que son principalmente de The Frontrooms. La arquitectura de este centro comercial en algunos puntos parece absurda, con paredes al azar, agujeros al azar, etc. Las paredes de mármol son irrompibles y tienen follaje que crece fuera de las paredes mismas. Si uno trata de consumir las plantas, sentirá una ola de una enfermedad constante que continuará hasta que uno vomite. Si uno duerme en dicho follaje, terminará en Nivel 706, aunque esto no es recomendable.

El centro comercial consta de tres pisos y parece estar flotando en medio de una llanura de hierba. Hasta ahora, ha sido imposible entrar en la llanura de hierba, y todos los que lo han intentado han fracasado. El nivel también tiene una moneda conocida como "Dólares Verdes" que son esenciales para vivir aquí.

### La arcada

**La sala de juegos del Nivel 1913.**

El Arcade ubicado en el piso uno se encuentra cerca del Trader. The Arcade tiene toneladas de juegos del vagabundo para elegir. Estos juegos son desconocidos o tomados de The Frontrooms. Para ingresar a la sala de juegos, cuesta un dólar verde y le dará una hora de tiempo de juego. The Arcade es la tienda más grande en el piso uno y tiene alrededor de 500 metros de tamaño. Las máquinas dentro de la sala de juegos parecen estar completamente vacías a primera vista, pero cuando el deambular se acerca a cualquier máquina, se iluminará y presentará una biblioteca de más de 50,000 juegos para elegir. Si el vagabundo completa cualquiera de estos juegos, el vagabundo puede optar por ser recompensado con Green Dollars o Neon Water. La cantidad de dólares verdes que recibes depende de la duración del juego. Dentro de la sala de juegos, podrá encontrar un patio de comidas muy limpio y brillante con cualquier comida que desee el vagabundo.

### El restaurante de comida rápida

El Fast-Food Joint es un restaurante ubicado en el Piso 2 del centro comercial. Ofrece un

menú de platos de ropa como bistec, chuletas de cordero, etc. Cabe señalar que el restaurante es muy caro (50 Green Bucks por plato), por lo que se recomienda ahorrar antes de venir aquí. El exterior del restaurante es el único que no está cubierto de follaje, lo cual se desconoce por qué es así, y es muy lujoso en el interior, ya que tiene la mayoría de las cosas que tendría un restaurante elegante. Se sabe que la comida es muy sabrosa y llena al vagabundo durante unos 3 o 4 días. El personal de este restaurante son principalmente vagabundos que han decidido pasar el resto de sus días viviendo en las Trastiendas. También hay algunos Facelings para reemplazar a los trabajadores que se han ido de su turno. La mayoría de los vagabundos que vienen a este restaurante mencionaron lo educado y agradable que es el personal, y cómo les dan buen humor mientras están cerca de ellos. Si uno es grosero con el personal, no se sabe cómo reaccionará el vagabundo que está trabajando allí, pero los Facelings siempre le preguntarán al vagabundo qué pueden hacer para ayudar, y que lamentan los inconvenientes que te están causando. Si eres amable con el personal, nuevamente se desconoce cómo reaccionarán los vagabundos que trabajan allí, pero parecerá que los Facelings disfrutan de tus cumplidos.

### El Hotel

El hotel, como su nombre indica, es un hotel muy lujoso y cómodo, y ocupa la mayor parte del piso 3. La estancia cuesta 5 dólares verdes por noche. Se observa que solo los Facelings trabajan en El Hotel y pueden incluso expulsar a los vagabundos si los encuentran amenazantes. Se ha observado que los pasillos son la única parte del nivel que se siente liminal, ya que rara vez hay alguien alrededor y, a veces, emiten sonidos desagradables, pero se ha confirmado que se trata del personal que trabaja en el mantenimiento. También puede escuchar música tranquila de baja fidelidad en los pasillos y le da una sensación de relajación al vagabundo. Los pasillos en sí están hechos de una alfombra suave en el piso y paredes de yeso suave, todo para parecer perfecto, lo que encaja con el tema del nivel. Se nota que puedes encontrar Smilers amigables en los pasillos que pueden asustar al vagabundo, pero es seguro estar cerca de ellos e incluso hablar con ellos. Las habitaciones en sí son vmuy lujosos y emiten un aroma relajante durante toda la estadía de los vagabundos. Consisten en una cocina, baño, dormitorios y muchas otras cosas que puedes encontrar dentro de un hotel. Los baños de este hotel incluyen una lujosa bañera, ducha y lavabo. Los dormitorios dentro de las habitaciones están incluidos con un televisor de 85 pulgadas, una cama tamaño king y un colchón cómodo.

**El Hotel del Nivel 1913.**

## Entidades

### El Comerciante

Si uno deambula durante 5-10 minutos en el primer piso, se encontrará con el comerciante. El comerciante es un amistoso Faceling y solo aceptará Green Dollars. Si no tiene dinero, el comerciante le dará consejos sobre cómo ganar dólares verdes y pondrá los artículos que eligió a un lado hasta que recoja el dinero. Si se niega a pagar, el comerciante le ofrecerá un trabajo en su tienda para compensar la falta de pago. Rechazar esto hará que el comerciante se niegue a darte tus artículos hasta que trabajes para él u obtengas el dinero requerido.

La apariencia del comerciante depende del estilo de ropa y el tipo de cuerpo preferidos. Por ejemplo, si a uno le gustan los jeans y las camisas blancas y al vagabundo le gusta la gente delgada, el comerciante se convertirá en todo eso. Si el vagabundo no tiene ninguna preferencia, usará una sudadera con capucha negra, jeans azules, guantes blancos sin dedos y zapatos adidas. No se sabe cómo El Comerciante sabe el tipo preferido de vagabundos, la ropa, etc.

Otras entidades en este nivel son amigables y hablarán con cualquier vagabundo que encuentren. Las entidades incluyen Facelings, Smilers, Windows y Hounds. Se puede hablar con todas estas entidades y proporcionarán conversaciones únicas según la entidad con la que hable. Por ejemplo, un Hound se quejará de cuánto odia su apariencia y desea ser un vagabundo normal. Smilers mencionará cuánto odian matar a los vagabundos y cómo solo quieren ayudarlos. Los Facelings actúan como humanos normales y también pueden hablar como ellos.

## Entradas y Salidas

### Entradas

- Permanecer en el Nivel 1912 durante 1913 horas seguidas tiene un 40 % de posibilidades de teletransportarte aquí.
- Encontrar un agujero profundo en Level 8 te traerá aquí.
- Completar al menos cien juegos en Nivel 3999 te traerá aquí.
- Deambular en el Nivel 7999 por mucho tiempo te traerá aquí.

### Sale

- No-cortar a través de las plantas para ser enviado al Nivel 370, Nivel 11, o raramente Nivel 10.
- Enfadar a uno de los miembros del personal de la playa te enviará al Nivel 0
- Si duermes en la sala de juegos, puedes ir al Nivel 3999.
- Pasar demasiado tiempo en la playa puede enviarte al Nivel 100.
- Busca e ingresa a una biblioteca para ingresar al Nivel 1142.
- Hacer Noclip te llevará a a la realidad

Autor original: Dangilovelongnames

Reescrito por: Flashcube1999

CATEGORÍAS

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Fandom

**EXPLORAR PRODUCTOS**

Fandom
Futhead
Muthead
Fanatical

**SÍGUENOS**

**VISTA GENERAL**

¿Qué es Fandom?
Términos de uso
Acerca de
Política de privacidad
Empleo
Mapa del sitio global
Prensa
Mapa del sitio local
Contactar

**COMUNIDAD**

Comunidad Central
Ayuda
Soporte
No vender mi información

**PUBLICIDAD**

Kit de medios

**APPS DE FANDOM**

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

**VER SITIO MÓVIL**